BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG PENELITIAN

Teknologi informasi pada saat ini berkembang sangat cepat. Setiap bidang telah banyak menerapkan kecanggihan teknologi informasi yang berbasis online dalam penyampaian informasi, terutama dalam bidang entertaintment yang menyangkut pengelolaan informasi dan sumber daya manusia. Dalam bidang Talent Management, teknologi informasi berperan sangat penting untuk pengolahan data informasi yang berkaitan dengan perkembangan para talent dan dunia entertainment. Sensor Media Production akan menerapkan teknologi informasi tersebut dalam bentuk Aplikasi Android Information Board – Talent Database (IB-TDB) dengan memanfaatkan teknologi phone gap.

Sejak berdiri pada bulan Juni tahun 2012, Sensor Media Production yang pada awalnya bergerak dibidang Event Organizer dan recording kini bertransformasi menjadi Production House, dan telah memiliki Talent Management sendiri. Saat ini pamor sensor talent management sedang naik daun, hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya talent yang ingin bergabung serta banyaknya permintaan dari pihak pelaku bisnis entertaint yang ingin menggunakan jasa mereka.

Saat ini penyampaian informasi mengenai kegiatan masih bersifat konservatif yaitu dengan memanfaatkan papan pengumuman (Info Board)

secara fisik yang harus selalu dilihat di Markas Sensor Media Production, serta dalam pengelolaan database talent masih menggunakan konsep album, diamana dalam album tersebut terdapat foto dan arsip data lengkap setiap talent.

Perkembangan program aplikasi Android begitu cepat, kebutuhan akses data yang lebih efisien juga sangat diperlukan. Program aplikasi android yang saat ini populer dikalangan pelaku bisnis dunia entertaint, akan memberikan nilai lebih. Dimana aplikasi dapat diakses dimanapun tanpa harus terhubung dengan jaringan lokal, serta tingkat kemanan yang terenkripsi memberikan kemanan terhadap data yang tersimpan.

Penulis ingin mencoba merancang suatu aplikasi android yang mendigitalisasikan Info Board dan Talent Database Sensor Media Production. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan proses penyampaian informasi dan mengoptimalkan pengelolaan database talent. Aplikasi tersebut menampilkan segala informasi mengenai perkembangan project, peluang bisnis, berita, serta database para talent yang tergabung dalam Sensor Talent Management.

Data yang ditampilkan menggunakan aplikasi yang terintegrasi. Aplikasi tersebut memanfaatkan HTML5, JQUERY, PHP, CSS3 dan PHONE GAP. Dengan aplikasi yang terintegrasi tersebut, penampilan data akan berjalan dengan efektif dan efisien.

Bertolak dari uraian diatas, maka penulis memutuskan untuk mengambil judul penelitian yaitu **"PERANCANGAN APLIKASI ANDROID INFORMATION BOARD – TALENT DATABASE (IB-TDB) SENSOR MEDIA PRODUCTION DENGAN MEMANFAATKAN TEKNOLOGI PHONEGAP."**

1.2. IDENTIFIKASI DAN RUMUSAN MASALAH

Pengertian identifikasi masalah secara umum adalah segala sesuatu yang menjadi obyek permasalahan yang akan diteliti dengan mempersiapkan alat dan metode pengumpulan data dan pengolahan data. Sedangkan pengertian rumusan masalah secara umum adalah segala sesuatu permasalahan yang dihadapi oleh instansi, atau perusahaan tersebut dan dengan permasalahan tersebut harus bisa ditindaklanjuti demi tercapainya suatu tujuan instansi, atau perusahaan.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat diidentifikasikan pokok permasalahan yang dihadapi oleh Sensor Media Production adalah pengelolaan informasi dan database talent yang masih bersifat konservatif.

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Proses penyampaian informasi dan pendataan talent yang sedang berjalan saat ini di Sensor Media Production.
2. Bagaimana perancangan aplikasi IB-TDB yang diusulkan di Sensor Media Production.
3. Bagaimana implementasi aplikasi IB-TDB yang diusulkan di Sensor Media Production.

4. Bagaimana pengujian aplikasi IB-TDB yang diusulkan di Sensor Media Production.

1.3. MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN

Maksud dari penelitian ini adalah untuk memperoleh dan mengumpulkan data atau keterangan yang relevan dengan permasalahan yang akan diteliti, sebagai latihan untuk studi banding antara hal-hal yang telah dipelajari selama dibangku kuliah dengan kegiatan yang dilakukan dilapangan serta merancang aplikasi IB-TDB agar meningkatkan kinerja dan pengelolaan sumber daya manusia khususnya dalam aspek talent management. serta untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer Universitas Komputer Indonesia.

Adapun tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui Proses penyampaian informasi dan Pendataan Talent yang berjalan saat ini di Sensor Media Production.
2. Untuk membuat perancangan Aplikasi Etalase Produk yang diusulkan di Sensor Media Production.
3. Untuk mengetahui implementasi Aplikasi Etalase Produk yang diusulkan di Sensor Media Production.
4. Untuk mengetahui analisis dan pengujian Aplikasi yang diusulkan di Sensor Media Production.

1.4. KEGUNAAN PENELITIAN

Kegunaan dilaksanakannya penelitian ini dibagi menjadi 2 (dua) bagian yaitu kegunaan praktis dan akademis.

1.4.1. Kegunaan Praktis

a. Bagi perusahaan

Diharapkan dengan penelitian ini, penulis dapat membantu memecahkan kendala yang dihadapi oleh Sensor Media Production dalam meningkatkan kinerja Talent Management.

b. Bagi Pegawai

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai alat penguasaan informasi terhadap Project Sensor Media Production serta memberikan nilai lebih pada pengelolaan data informasi Talent.

1.4.2. Kegunaan Akademis

a. Bagi Pengembangan Ilmu

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi pembandingan antara ilmu menejemen (teori) dengan keadaan yang terjadi langsung di lapangan (praktek). Sehingga dengan adanya perbandingan tersebut akan lebih memajukan ilmu IT yang sudah ada untuk ditahapkan pada dunia nyata dan dapat mengutungkan berbagai pihak.

b. Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain atau para akademis yang akan mengambil skripsi atau

tugas akhir dalam kajian yang sama sekaligus sebagai referensi di dalam penulisan.

c. Bagi Penulis

Berguna dalam menambah atau memperkaya wawasan pengetahuan baik teori maupun praktek, belajar menganalisa dan melatih daya fikir dalam mengambil kesimpulan atas permasalahan yang ada didalam perusahaan, khususnya di Sensor Media Production.

1.5. BATASAN MASALAH

Pembatasan masalah ini dilaksanakan agar dalam perancangan Aplikasi yang dihasilkan ini terarah dan tidak terlalu meluas, maka penulis perlu membatasi ruang lingkup dari permasalahan tersebut, sesuai dengan tempat penelitian di Sensor Media Production. Batasan masalah tersebut terdiri dari :

1. Aplikasi tersebut hanya menampilkan segala informasi mengenai Project dan Database Talent dari Talent Management Sensor Media Production.
2. Aplikasi tersebut hanya dapat berjalan pada *Android smartphone* dengan OS ICS 4.0 keatas.
3. Data yang ditampilkan hanya berupa *sample* sehingga tidak semua data ditampilkan.
4. Aplikasi IB-TDB ini hanya dapat dilakukan apabila *Android smartphone* terkoneksi dengan jaringan internet.

5. Pemodelan sistem menggunakan *Object Oriented Programing* dengan *Unified Modeling Language*.

6. Fitur tambahan berupa Penjadwalan Event, dimana dalam satu tanggal yang sama tidak terdapat lebih dari satu Event.

1.6. LOKASI DAN WAKTU PENELITIAN

Penulis melakukan penelitian pada sebuah Perusahaan Swasta yang bergerak dalam bidang Entertaint yang beralamat di Jl. H Umar No.63 Pasir Impun Kota Bandung. penulis melakukan penelitian pada sisi Aplikasi pengelolaan data informasi dan fungsi yang tekait dengan judul penulis.

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian

Kegiatan	April 2013				Mei 2013				Juni 2013				Juli 2013			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Rekayasa Sistem																
- Menentukan Topic Permasalahan			■	■												
- Pengumpulan Kebutuhan Data yang diperlukan			■	■												
Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak																
- Analisa Permasalahan					■											
- Studi Kelayakan						■	■									
Perancangan (Design)																
- Desain Arsitektur Perangkat Lunak								■	■	■	■					
- Desain Struktur Data								■	■	■	■					
- Desain Interface										■	■					

Pemrograman (Coding)															
- pembuatan Program															
Pengujian (Testing)															
- Uji coba Program															
Implementasi															
- Implementasi Program															